хаОс

d100 странненьких столкновений

Таблица *составлена* участниками Discord-сервера «Восточные Земли». Всего сто столкновений.

Бросайте d100 и наслаждайтесь. Столкновения могут быть классными, веселыми, хорошо написанными, а могут быть непонятными, требующими доработки, неэстетичными. Но помните, что хаОс с нами, а вы — танцующая зведа.

1. Партию встречает шут и предлагает обогатиться. Если они соглашаются, он превращается в золотые монеты. После часа нахождения у персонажей они превращаются в серебряные. Еще через час они превращаются в пчел и улетают. Если игроки их поймают, они превратятся в шута. Тот засмеется и попытается убежать.

2. Пастух пасет овец. Рядом летает и следит за местностью друид. Пастух предлагает персонажам помочь ему собрать животных в кучу. В результате, как следствие хитрого плана пастуха, получается картинка/надпись злящая друида.

3. Человек в странной одежде рисует свой портрет на стене дома персонажей странноватого вида светящимися чернилами. Завидев отряд, он предлагает им оценить свою работу и упорно отказывается прекратить этот стрит-арт. Если дать ему закончить картину, та оживет и сойдет со стены в облике такого же человека, после чего они разойдутся рисовать куда-нибудь еще.

4. Безумный старик предлагает поиграть в игру. Он ходит первый. На своем ходу каждый участник игры произносит утверждение, и оно становится реальным, если не противоречит предыдущим утверждениям. Изменение реальности возможно в пределах четырехмерного куба размером 10 фт на 10 фт на 10 фт на 10 минут.

5. Навстречу отряду выбегает двойник одного из персонажей и предупреждает о опасности, либо сообщает полезную информацию. Монетка: орел — сведения правдивы, решка — вранье. d4: 1 — Это участник отряда, ненадолго провалившейся в прошлое, 2 — это добрый дух, пытающийся предупредить об опасности, 3 — это магический двойник-гомункул, созданный чокнутым алхимиком из ворованной пряди волос персонажа, 4 — это так проявляется местная магия, временно обострившая психические способности персонажей, наделив их способностью к ясновидению.

6. На обочине дороги валяется деревянная коробочка, к которой булавкой приколота записка. В записке сказано: «Смертный, который держит в руках сию коробочку, благодари богов за их милость, ибо ты, ничтожный, держишь в своих руках великую тайну». В коробочке может быть артефакт по вкусу (нужна таблица артефактов на этот случай).

Пример артефакта, где сама коробочка является таковым. Если открыть коробочку и заглянуть в нее, то оказываешься в одноэтажном доме без дверей. Большой зал, кухня, столовая и несколько спален. Дом убран и чист, есть необходимая мебель. Окна (их невозможно разбить или любым образом пересечь оконный проем) выводят на широкую равнину, которую окаймляет лес. Нет ни одной двери на улицу. В библиотеке — пустые полки, но на столе лежит свиток с заклинанием, которое переносит человека из этого дома к коробочке. Заклинание не срабатывает, если рядом с коробочкой недостаточно места для человека (но легко перенесет его на океаническое дно). Свиток работает как нормальный свиток с заклинанием, но возникает на столе каждый раз, когда дом остается пуст. Все вещи оставленные в доме сохраняются, равно как трупы и другой беспорядок.

7. Пусть и далеко, но все же с дороги виден холм. В нем зияет черной дырой вход в пещеру. Он охраняется — окаменевший человек (ростом чуть ниже двух метров) загораживает проход. Поначалу его можно принять за статую, но он двигается и вообще вполне разумен. Далеко от входа отходить он не может, не нуждается во сне. Пропустить внутрь просто так — наотрез отказывается. Будет драться до последнего, но также может загадать загадку. Отгадавших — пропустит внутрь и не будет обыскивать при выходе.

Не лает, не кусает,
В пещеру не пускает.

Ответ: окаменевший человек или каменная статуя или нечто подобное, но со словом каменный.

В пещере резной ларец, в котором 500 монет старинной чеканки.

Каменная статуя

No. Enc.: 1 (1)
Alignment: Neutral
Movement: 90' (30')
Armor Class: 2 (18 asc.)
Hit Die: 2 + 2
Attacks: 1 (fist)
Damage: 2d4
Save: F1
Morale: 12
Hoard Class: None
XP: 295

8. На обочине дороги лежит труп с рассеченной грудью. От крови земля вокруг красно-коричневая, мясо выглядывает из раны, словно вата из разорванной мягкой игрушки. За поясом кинжал без ножен. Его лезвие явно не железное (серебряный кинжал, -1 to hit, 100 золотых), но чтобы понять — нужно подойти поближе. При любой попытке обыска — труп оживает и нападает. Используйте характеристики зомби.

9. Прямо на земле стоит огромная каменная чаша. Снаружи она изрядно потрескалась, ножка поросла мхом, да и вся конструкция слегка покосилась. На одном из древних языков (1 — небесном, 2 — адском, 3 — гнолльском, 4-6 — эльфийском) написано «Для золотых подношений Хоре». Если в чашу положить золото, оно будто бы расплавляется и впитывается в камень. А через несколько секунд чаша заполняется прозрачной жидкостью (фактически — водой, объем примерно равен поднесенному золоту). Если выпить эту жидкость, то восстановится 1d3 хитов. «Выдыхается» жидкость за 24 часа. Одна порция для восстановления — это 10 золотых монет или эквивалент.

Кроме того, чаша защищена неким силовым полем. В нее невозможно налить никакую другую жидкость — разбрызгивается не достигая дна и стенок.

Если внимательно изучать чашу со знанием в соответствующей области (или книгами, которые могли бы помочь), то кажется, что она вырезана из камня в той же манере, что и статуя из столкновения 7.

10. На пути персонажам встречается обелиск в форме гиперболоида. На нем записаны геометрические формулы и аксиомы на очень древнем языке. Коснувшийся обелиска, попадает под его влияние. Теперь территории вокруг обелиска неевклидовы. Перенесите ближайшую местность на любую необычную сетку. Теперь все вокруг перешло в геометрию Лобачевского, и партии будет трудно сориентироваться на данной территории.

11. Пусть и далеко, но все же с дороги виден холм. В нем зияет черной дырой вход в пещеру. После нескольких поворотов и узких проходов персонажи оказываются в подземной камере. У стены стоит огромный сундук. Но его охраняют две каменные статуи, в целом, аналогичные таковой из столкновения 7 (там же есть статблок). За право открыть сундук придется сражаться с ними. А вот в сундуке... Там заперт волшебник, который настолько истощен, что у него нет даже сил звать на помощь. В благодарность за спасение он дарит свиток с заклинанием d4 + 1 уровня.

12. К дереву привязан мужик в расшитой узорами котте. Неподалеку валяется груда доспехов (полные латные доспехи). Но и это еще не все. Мужика конкретно пытают две амазонки. Амазонки — стройные, красивые бабы в кожаном бикини, вооружены чем-то типа фальшионов. Мужик терпит неслыханные изощренные мучения.

d6, чтобы определить что это за амазонки:
1, 2, 3 — Случайные попаданки из другого мира (Схерия),
4, 5 — Намеренные попаданки-разведчицы из другого мира (Схерия),
6 — Авангард уже начавшей вторжение армии амазонок из Схерии (другого мира).

Амазонка

No. Enc.: 1d4 (3d8)*
Alignment: Neutral
Movement: 120' (40')
Armor Class: 7 (13 asc.)
Hit Die: 1 + 1
Attacks: 1 (weapon)
Damage: 1d6 or weapon type
Save: F1
Morale: NA
Hoard Class: I (XXI)*
XP: 21
---
*Характеристика дана для основного мира персонажей, а не для Схерии.

13. Пусть и далеко, но все же с дороги виден холм. В нем зияет черной дырой вход в пещеру. Рядом лежат несколько тел — от скелетов до весьма свежих. В землю рядом со всходом воткнута табличка, на которой все еще различима, размытая дождями, надпись «Все они пытались войти в эту пещеру». В небольшой подземной камере обитает каменная статуя, в целом аналогичная таковой из столкновения 7 (там же есть статблок). Статуя пытается убить любого, кто заходит в пещеру. Трупы вытаскивает наружу.

14. Внезапно в клубах дыма из ниоткуда появляется убеленный сединами старик. Единственный вопрос, который у него есть к персонажам: «Хотите попасть куда угодно?» Он действительно способен телепортировать партию куда угодно. Если потребуется драться, то это маг пятого уровня.

15. Отряд натыкается на шатающегося человека, полностью покрытого ковром из мух. Хриплым надрывающимся голосом он заявляет: «В доме Арама Бакша скрывается опасность!» Используйте название ближайшей подходящей локации. После этого человек падает и больше не шевелится. Если каким-то образом разогнать мух, под ними не будет тела.

16. Из ниоткуда над головами нависают тучи необычного темно-зеленого оттенка. Резко начинается град. Каждая градина — это миниатюрный, с перепелиное яйцо, череп. Черепа кусаются. Град закончится через 1d6 ходов (10 минут, turn), еще через ход черепа растают зловонной зеленоватой водой.

17. На земле сидит печальный человек, в котором все выдает мага (как и в старике из столкновения 14, может быть это он же, может быть это некто Арам Бакш). Седой старик в колпаке и мантии. Но на подоле его мантии свернулся клубком кот. Старик выглядит уже весьма истощенным. За любую помощь может наградить d4 свитками заклинаний (1, 2, 2, 3 уровней в зависимости от количества) или какой-нибудь магической услугой.

18. Из земли выкапывается огромный жук. В передних лапах он сжимает личинку. Жук умоляюще протягивает личинку партии, и в голове у них раздается телепатический голос: «Это наследник престола! Умоляю, позаботьтесь о нем! Они уже рядом!»

Через несколько мгновений из земли выкапываются еще несколько жуков другого вида и набрасываются на первого. Они будут пытаться отнять и убить личинку, но первый жук будет защищать ее ценой собственной жизни, и герои могут успеть сбежать.

19. К партии выходит стая тощих волков с голодными глазами и человеческим голосом спрашивают, не найдется ли немного мясца, или, может, лишняя косточка...

20. В воздухе раздается грустное пение свирели. Если пойти на звук, герои встретят мужчину средних лет с печальными глазами в хорошей, но потрепанной путевой одежде. Это он играл на свирели. У мужчины нет своей тени, и он будет умолять персонажей отдать ему одну из своих. Он готов предложить за тень огромный самоцвет размером с кулак (5000 золотых). Самоцвет настоящий.

Персонаж, который согласится отдать свою тень лишается своего «тела без органов». С этого момента он оказывается выключен из фантастической вселенной. На него не действуют никакие заклинания, волшебные предметы не работают в его руках и в его отношении. Если это маг или жрец, то он лишается возможности колдовать. Персонаж становится сугубо игромеханической сущностью, моделью человека в выдуманном мире. Все для него становится набором цифр-показателей. Ведущий сообщает ему информацию в максимально игромеханических деталях — «Вот орк с 1d8 Хитами», «По тебе проводят действие атаки, снимают 3 хита», «Ты не можешь клаймбить сюда». Часть заявок, которые подаются слишком художественно нужно попросту игнорировать. Игроку стоит обосновывать свое действие чем-то, что есть в листе персонажа. Он должен «отыгрывать интеллект», «описывать внешний вид исходя из выносливости и харизмы» и тому подобное.

Если кто-то добровольно отдаст персонажу свою тень, то «тело без органов» вернется к нему и все станет как было.

21. На лесной поляне семь рыцарей пируют за богато накрытым столом, ломящимся от яств и напитков. Рыцари поглощены застольной беседой и не обращают на вас никакого внимания. Бросьте 1d4 если остались послушать их разговоры:

- 1: рыцари хвастаются ратными подвигами — следующие встреченные вами существа захотят немедленно убить вас.
- 2: рыцари рассказывают истории об ужасных чудовищах — следующие встреченные вами существа в ужасе убегут прочь от вас.
- 3: рыцари восхищаются красотой девы с фиалковыми глазами — следующие встреченные вами существа будут очарованно следовать за вами.
- 4: рыцари поминают минутой молчания павших товарищей — следующие встреченные вами существа будут полностью игнорировать вас.

22. Группа сталкивается с философом с дубиной, бросьте d6, что бы определить кем именно:

1. Пара мужчин, один тощий и седовласый, второй в высоком парике, они заняты каким-то спором и не реагируют на группу.
2. Бородач, с безумным взглядом, который тут же начинает объяснять важность ношения бороды. Тушуется при упоминании котов.
3. Черноглазая женщина, восхваляющая предприимчивость и энергичность группы.
4. Крепкий мужик, который начинает затирать об идеальном государстве, проистекающем из блага. Тех кто с ним не согласен, вызывает на кулачный поединок.
5. Голый, грязный обрыган, не реагируя на группу истово самоудовлетворяется.
6. Седой, бородатый пузан экспрессивно пытается донести что-то до группы, но из-за жуткого акцента и тиков этого не разобрать.

23. Вы находитесь на дороге полуразбитую каменную статую. Она находится в странном положении, будто скульптор вытесал ее убегающей от кого-то. В руках статуя держит кристалл величиной с два кулака. Кристалл по размеру и форме подходит к нише в расколотой голове.

Любой каменщик скажет, что статуя сделана с применением неизвестных методов обработки камня. Если коснуться кристалла, можно услышать призрачный голос. Он умен и живет в камне, величает себя волшебником и предлагает сделку. Согласившийся может раз в день сотворять три заклинания d6-го круга (кидать при заключении сделки), раз и навсегда выбрав их из соответствующего раздела в Вашей книге правил. Взамен он должен позволить камню управлять своим телом d4 часа в день.

Эффект действует, пока Вы носите кристалл с собой. Если приложить его к обычной статуе, он погрузится внутрь и будет управлять оной как новым телом (используйте характеристики из столкновения 7 выше, но статуя колдует как волшебник d6-го уровня). Сделка после этого считается недействительной, но каменный человек настроен к вам дружелюбно.

24. Вы встречаете раненую девушку, откуда-то из северных земель, судя по одежде. Она напугана и просит проводить до ближайшего города в обмен на золотые украшения, общей ценой 5d100 золотых. Почему-то ее боятся собаки и преследует животный запах. Ранее вы слышали, что в городе неподалеку устроили облаву на волшебного зверя, огромного говорящего волка с прочной, как кольчуга, шкурой.

25. Партия встречает статую Бога Рекурсии. Статуя может наблюдать за людьми, когда ее никто не видит. Если игроки проявят/не проявят (ей все равно, реакция одинакова) должное уважение к статуе, бросьте d3:

1. Ночью она придет за игроком и сделает фрактальным его (d10) 1-5 — руку, 6-9 — ногу, 10 — голову. Можно сойти с ума
2. Кровь персонажа вместо того, чтобы течь нормально, стремиться образовать фрактал Мальденброта.
3. Вещь персонажа становится рекуррентной. Например, в ранце будет ранец, в котором будет ранец, являющийся этим же ранцем (и так до бесконечности).

26. В тени бузины на обочине дороги стоит скрюченная древняя старуха. Указывая клюкой на дорогу, она просит вас помочь ей перебраться через бурный ручей.

Убедить старушку, что ручья здесь нет — невозможно. Если вы упорствуете в этом, старуха взъяряется и костерит вас на чем свет стоит. Покуда вы не найдете способа снять ее проклятие, вода и вино превращаются в пыль и песок на ваших губах.

если перенести старуху на другую обочину дороги, она сердечно благодарит вас и обещает замолвить за вас словечко при дворе, после чего отправляется восвояси.

27. К дереву привязан мужик в расшитой узорами котте. Неподалеку валяется груда доспехов (полные латные доспехи). Но и это еще не все. Мужика конкретно пытают две амазонки. Амазонки — стройные, красивые бабы в кожаном бикини, вооружены чем-то типа фальшионов. Мужик терпит неслыханные изощренные мучения.

Если персонажи пытаются помочь рыцарю (а это рыцарь), то он отгоняет их, мол так все и задумано. Не прерывайте веселье мол. Вам не понять. Вообще идите отсюда. Не надо меня спасать.

(Если в вашем сеттинге нет разумного обоснования для амазонок в регионе, см. встречу 12.)

28. В центре небольшой лесной поляны, залитой лунным светом, в траве сидит прекрасная обнаженная девушка с мухоморьей шляпкой вместо головы. Уродливые маленькие существа, покрытые зеленой шерсткой, танцуют вокруг нее.

Если вы наблюдаете, не вмешиваясь, спустя несколько минут все они исчезнут, оставив на полянке колдовской круг из грибов там, где сидела девушка.

Если вы подойдете поближе, зеленые существа бросятся врассыпную едва завидев вас, а девушка исчезнет в густом облаке грибных спор.

Бросьте 1d6, чтобы определить, что станет с вами, если вы вдохнули споры:

1. Повсюду на вашем теле растут грибы, съедобные или ядовитые зависит от вашего мировоззрения.
2. Ваша кожа покрывается зеленой шерсткой, похожей на мох. Вам не нужно есть, но необходимо каждый день увлажнять шерстку, иначе вы погибнете.
3. Когда вы касаетесь деревянных вещей и предметов, длинные тонкие нити вырастают из-под ваших ногтей и проникают в дерево, на глазах превращая его в труху.
4. Вы светитесь в темноте гнилостно-зеленым свечением. Этот свет не освещает ничего вокруг.
5. Ваше тело, внешне оставаясь прежним, внутри становится пористым словно губка. Ваши раны не кровоточат, а если отрубить и бросить какую-нибудь часть вашего тела на землю и полить ее свежей кровью через 1d4 часа из нее вырастет ваш точный двойник.
6. Из вашего левого плеча вырастает разумный говорящий гриб, втайне желающий вашей смерти. Хирургическое удаление гриба — опасная для жизни операция.

29. Огромная башня с остроконечной крышей. У основания стоит превеликое множество бочек с алкоголем. Алкоголь взрывоопасен, может запустить башню в небеса.

В башне:
1 — группа дварфов, инженеров, алкоголиков (вычеркните одно из трех).
2 — Волшебник-пьяница и его юный подмастерье
3 — Пушкарь, полковник и иностранец
Внутри есть грядки, теплицы, запас воды, устройство для получения кислорода. И алкоголь в большом количестве. Без алкоголя полет невозможен.

Если привести ракету-башню в движение:
1-5 — она летает на высоте птичьего полета
6-9 — она улетает в космос
10 — она путешествует между мирами и временами.

30. Вы встречаете эмиссара Хладной Королевы, что пришла со звезд и спит в Хрустальной Клети на спине огненной горы далеко на севере. Эмиссар похож на зубчатый, игольчатый стеклянный диск или хрустальный глаз (полные латы, 5 HD, боевой дух 10, пучковый луч d10 урона излучением, летает как сокол, видит во тьме). За мутной стекляннистой толщей панциря виден калейдоскоп того, что кажется самоцветами и геометрическими узорами.

Этот эмиссар занимается коллекционированием знаний. Он может увидеть все, в радиусе мили и отослать любого к одному из своих коллег, путешествующих по всему миру. Он готов сделать это для любого участника партии, но только за копии их воспоминаний или носитель информации.

Особое: Эмиссар телепатически общается со всеми в радиусе ста ярдов. Оно видит через тонкие преграды и позволяют разглядеть отдельные субатомные частицы. При нем d10 ручных глаз (как эмиссар, но размером с мелкое яблоко, пустая оболочка на внешнем управлении, 1 HD и всегда один хит, луч наносит d4 урона). Изучив вещь в течение раунда, оно может заключить ее в прочную, как гранит прозрачную оболочку и применяет телекинез вместо отсутствующих рук. Вещи в оболочках не меняются, пока их оттуда не достанут. Вообще.

Обстоятельства, d4:

1. Создание пролетело над вами в облаке огня и приземлилось недалече, поглядеть на что-то интересное.
2. Создание терроризирует банду дорожных разбойников посреди дороги, требуя отдать ему их сокровища, понимая под ними книги и ярясь от вида золота и самоцветов.
3. Оно частично разбито (половина хитов и скорости полета, лечит себя на d4 хита в час) и лежит впереди на земле, прося о помощи.
4. Оно неспешно плывет над землей и осматривает все вокруг.

Цена дальнозрения и телепортации: память о сегодняшнем дне или беллетристика: минуты наблюдения и мили переноса. Смятение и временная потеря ценных навыков или редкая книга: часы и десятки или сотни миль. Дорогое воспоминание, запретные знания или ценные секреты, либо магические книги или вещи: дни слежки или краткий путь в любой уголок мира, включая, морское дно, космос и пасть древнего чудовища.

31. На поляне танцуют на своих тонких ножках, перехваченных юбочками, несколько (d8+8) амонитов. Никто и никогда не видел, чтобы они занимались чем-то кроме засева спор или питания. Факт танца (ритуального?) может полностью перевернуть представление об амонитах и даже политику герцога в регионе.

Амонит

No. Enc.: 1d8 (0)
Alignment: Neutral
Movement: 30' (10')
Armor Class: 7 (13 asc.)
Hit Die: 3
Attacks: Special
Damage: Special
Save: F1
Morale: 10
Hoard Class: None
XP: 84

Амонит — самодвижущаяся бледная поганка высотой метр и семьдесят сантиметров плюс минус десять сантиметров. Речь о взрослой особи. Амониты, в отличие от других разумных грибов, живут не в подземелье, а вполне в подлунном мире. Это медлительные существа, не представляющие угрозы в том случае, если избегать встречи с ними или подходить к делу с предельной осторожностью. Найдя труп (или превратив в труп живое существо) амонит заползает на него и начинает переваривать. Продолжается это до недели. По какому принципу они выбирают время и место для засева спор — неизвестно. Случаи деторождения описываются как раскапывание небольшого (но не меньше метра — видимо период

созревания длительный) гриба из под земли. Большая часть спор, выбрасываемых амонитами — «пустая» и не приводит к появлению новых амонитов.

Амонит атакует этими пустыми спорами. Это метательное оружие с дистанцией атаки 15'. Наносит d4 повреждения, но также отравляет. Через d10 минут (ходов, turn) необходим спасбросок против яда. В случае провала — смерть.

Тело амонита также ядовито. Будучи съеденным — действует как спора. Из шляпки мертвого амонита можно вырезать мешок со спорами. После битвы там остается d100 спор. Если использовать их как снаряды для пращи или рогатки — они будут действовать как при плевке амонитом. Если же кидать руками — будут наносить от 0 до 1 повреждения, но яд будет действовать в полном объеме.

3% шанс обнаружить в мешке d10 «оплодотворенных» спор. За такие споры всякие ученые и колдуны могут заплатить по 100 золотых за штуку.

32. Через дорогу с усталым «ну вот опять» перекатывается упакованный в перекати-поле череп, определенно не контролирующий свое перемещение.**33.** d5+2 невероятно огромных руки опускаются с неба. d2 руки при этом агрессивны — они молотят по земле кулаками, заставляя всех в радиусе действия эффекта пройти спасбросок или получить 4d10 урона. d2-1 руки пытаются помочь людям и животным на земле, защищая их. Остальные руки делают разные странные вещи — поднимают и ставят на место коров, разбирают крыши домов, складывают деревья посреди дороги.
Руки выходят из самого неба, но если кто-то достаточно ловкий, смелый и безумный сможем взабраться по ним, то на высоте примерно 200 метров он переместится в мир местных богов. Руки перестают бить по земле, и делать другие странные штуки через d4 минуты (!).

У каждой руки, под ногтем указательного пальца, спрятан драгоценный камень, ценой d100x100 монет.

34. Внезапно, посреди нигде (или там где выпадет энкаунтер) достаточно большая делянка обнесена солидной чугунной решеткой в два человеческих роста. Попасть внутрь огороженного пространства и выйти оттуда можно только, пройдя через низенький и длинный кирпичный домик. У домика снаружи и внутри, да и вдоль всего периметра, прохаживаются парами стражники.

Внутри домик разгорожен также чугунной решеткой. С одной стороны проход внутрь периметра, а с другой — наружу. У стен — четыре (по два с каждой стороны) стола, за которыми восседают таможенники.

В центре огороженного периметра портал в другой мир. Портал представляет собой каменную плиту. Если встать на нее, а потом подпрыгнуть — окажешься в этом самом другом мире. Та же операция необходима для попадания обратно. Есть ли там у них таможня — неизвестно. Эти же чиновники регистрируют количество отбывающих, прибывающих, спрашивают цель визита или «поездки». Требуют задекларировать ценности (и оплатить налог — 5% за ввозимые и 10% за вывозимые самоцветы, драгоценности и все, что выглядит как опт).

Как-то никого здесь не волнует факт перехода между мирами. Ведут себя деловито и по-чиновничьи (в т.ч. с откатами).

35. Партия натыкается на двух кентавров. Они молоды и горячи. Кентавры спорят о том, кто из них сильнее. Если партия идет хотя бы на минимальный контакт, то кентавры радостно просят рассудить кто из них круче, красивее, мощнее, умнее в конце концов. Они готовы принять участие в любом разумном состязании, которое для них учредят персонажи. Более того, они готовы потратить на это несколько дней.

Оба кентавра просто красавцы. Шерсть блестит, под кожей играют мышцы. Человеческие торсы анатомически идеальны. Один из них коротковолосый кудрявый брюнет с орлиным профилем. Второй — длинноволосый блондин.

Если персонажи полезут в это все, то после вынесения решения, проигравший страшно обидится, чуть ли не со слезами на глазах будет слушать оглашение результатов, глотая комок в горле ускачет вдаль.

36. Девчушка лет 14, как раз чтобы и убить было жалко и не ребенок уже, всячески хамит персонажам мужского пола. Тычет пальцем, смеется. «В вас мужского — только штаны!» И прочие обидные вещи.

37. Отряд находит лагерь вставших на ночлег авантюристов. Спальники уложены, костер трещит, ужин булькает в котелке. Все выглядит так, будто хозяева отошли куда на пару минут.

Все выглядит так, будто это собственный лагерь персонажей.

При внимательном осмотре видны неумело спрятанные следы борьбы.

38. Старичок продает мужские шляпы у дороги. На прилавке десяток одинаковых новых шляп и одна заметно поношенная. Все шляпы стоят одинаково. Если кто-то купит поношенную шляпу, старичок станет очень благосклонным, будет зазывать всю партию в гости, сватать свою дочь за обладателя поношенной шляпы. Если купят только новые шляпы, старичок скажет «я так и знал» и перестанет реагировать на любые попытки общения. Все шляпы растворятся если намокнут от дождя (но только от дождя).

39. Где-то в небольшом городке партия натыкается на рыжую девушку в черном потрепанном кафтане. Она явно чем-то обеспокоена и буквально бежит, держа перед собой котелок, в котором что-то хлюпает. Чуть не сбив с ног одного из героев, она стыдливо шепчет: «Прикройте меня!». Спустя пару мгновений объявляется и преследующий ее миниатюрный (в прямом смысле) мужчина. Очень красивый, опрятно выглядящий человек, но ростом не больше метра. Он явно бежит за девчонкой, машет кулачками и кричит ей вслед: «Верни все как было, верни, чертовка!». В котелке не менее дюжины (d12+11) порций зелья уменьшения роста.

40. На земле лежит бритый мужик с удочкой. Его голова застряла в арбузе. Рядом стоит зеленый стул с колесиками и стол. На столе лежат испачканная в фиолетовую жижу желтая книга, пронзенная спиральной ложкой.

41. Персонажи встречают, сидящего на пне, человека, который читает книгу. Когда вы подходите, он поднимает глаза, после чего громко вопит и быстро убегает, роняя книгу. В книге описаны последние приключения персонажей, вплоть до того момента, как они подходят к человеку сидящему на пне, как он поднимает глаза, и то, как он убегает. Книга исписана наполовину, и она, магическим образом, запишет еще несколько событий, произошедшими с персонажами.

42. Старая цыганка (совершенно одна, независимо от опасностей этих мест) предлагает погадать. Все игроки, которые соглашаются — вытягивают карту из французской колоды (36 листов) и держат ее в тайне от ведущего. В любой момент игрок может отдать карту ведущему и получить результат по таблице.

Если ее спрашивают, старушка отвечает что ее зовут Бахт Лила.

- трефы: dX = d4
- бубны: dX = d6
- черви: dX = d8
- пики: dX = d10

- **Шестерка:** персонаж исчезает, потом появляется на этом же месте спустя dX часов, для него прошло лишь мгновение.
- **Семерка:** ближайшая ночь продлится dX дней.
- **Восьмерка:** вся вода в dX*10 миль от персонажа обращается в токсин (2d6 повреждений при питье, 2d4 при контакте).
- **Девятка:** игрок должен позвонить по номеру +79117604354, спросить Ивана и спросить что угодно об игре. Можно передать трубку ведущему. После завершения разговора персонаж получает +dX к одной случайной характеристике и -dX к другой (не больше 18, не меньше 3).
- **Десятка:** все дерево в dX*10 миль превращается в камень.
- **Валет:** харизма персонажа становится 18 на ближайшие dX дней.
- **Дама:** персонаж меняет пол. «Так бы выглядела моя сестра».
- **Король:** правитель страны в которой находится персонаж умирает.
- **Туз:** игрок и ведущий обязаны поменяться местами на следующие dX сессий.

Каждый раз, когда игроки, которые согласились на гадание, используют карту, персонажи игроков, которые отказались взять карту получают +1 к случайной характеристике навсегда. Если убить Бахт Лилу все эффекты пропадут (которые могут пропасть — мертвые, например, не оживают).

43. Вы встречаете очень вредную собаку которая умеет делать всякие фигуры из песка.

44. По дороге идет женщина в костюме горничной. Она плачет. Если спрашивать почему, оказывается что ее заменили на фамильяра-пылесоса с прилепленными ножами.

45. Мальчик забивает гвозди в пустую книгу заклинаний. Если партия что-то говорит ему (вообще что угодно), он отвечает:

— Гвозди? Так вот они.

46. 3d6 крутых воинов-дварфов куда-то тащат деревянный толчок. Если спросить зачем, говорят что это учения.

47. Белый кролик ходящий на ушах. Все люди в металических доспехах начинают говорить наоборот. Всех остальных начинает преследовать страшная женщина в красном костюме и ножницами, стараясь отрезать голову. Если отрезанную голову начать кормить, тело отрастает обратно

48. Партия встречает мужчину в яркой мантии, он не проявляет к ним особого интереса, в его руках колода карт Таро. Если с ним заговорить, он предскажет всем смерть через шесть дней. Цвет балахона и причина предсказанной смерти может отличаться (1d6):

1. Черный. Болезнь.
2. Красный. Убийство.
3. Зеленый. Отправление.
4. Синий. Утопление.
5. Желтый. Пожар.
6. Фиолетовый. Поглащение темными силами.

Избежать проклятья можно, если убить за шесть дней число существ превышающих численность партии вдвое. Если партия попытается убить странника в яркой мантии, то он испарится, оставив после себя свою мантию, и свиток объясняющий правила смертельной игры, в которую вступили персонажи. Когда партия выполнит условие снятия метки смерти, отдав по две жизни за жизнь каждого из них, перед ними вновь появится вестник смерти, и подарит им Кубок Смерти.

Кубок Смерти

Каждый раз, когда рядом с ним происходит убийство, он до краев заполняется красным как кровь вином. Если кубок уже полон, то вино переливается через край.

49. Странный человек. Может попытаться присоединиться к партии. Будет называть все встречи в дикой местности, подземелья и магические предметы бессмысленными и несбалансированными, ловушки — слишком жесткими, а происходившие с героями события — хреновым сюжетом. В случае смерти персонажей будет жаловаться на высокую смертность. Громко орет названия своих атак в бою.

AC: plot armor (destroyable), HD: 1+1, Att 1 СКРЫТНАЯ ОТАКА (1d6)/Великий разрубающий удар ужасного разрезания (1d6)/Книга с кучей непонятных таблиц, странных правил, диких формул и гиперреалистичных иллюстраций (1d6)/кулак (1d6), SV (un)normal human, MV 120', ML 12, AL awful, XP 3.5

Не получает опыт за золото.

50. Партия встречает мутного типа в безразмерном пыльнике, который норовит переговорить с ними без свидетелей. Если ему это удастся, он распахивает полы и персонажи видят прикрепленные к ним кольца, медальоны, кинжалы и прочие явно магические предметы по сходной цене. Если кто-то рискнет приобрести что-то из его товаров, то он действительно получит магический предмет с сертификатом описывающим его свойства.

Но покупатель становится проклятым, каждую ночь ему снится что он в аду, а золото приносит в два раза меньше опыта.

51. У костра сидит молодой монах, пояс которого увешан разнообразными колбами, флягами и бурдюками. Если персонажи уделят время разговору с ним, предложит игру — каждый играющий оставит на камне (плаще монаха, ровном участке земли) ставку в пять золотых,

после чего сделает глоток его «восхитительно крепкого» пойла. Кто после этого первым сможет взять монеты, тот и победил.

Вино Ву Зяня

Вино воспринимается как очень крепкая (85% спирта) выпивка, при выпивании каждый персонаж чувствует какую-то особую специю, 1d8:

1. Сосновая хвоя. Персонаж оказывается на самом высоком месте в радиусе 500 футов — из тех, на которых персонаж может как минимум удержаться в течениt минуты (так, если самое высокое место — вершина ели, то персонажа забрасывает на одну из веток на верхотуре).
2. Магнолия. На ближайшие d6 дней персонаж становится очень уязвим к превратностям природы — от сквозняка он, очень вероятно, подхватит неприятную болезнь, на солнышке быстро сварится, можно добавить аллергию на собачью шерсть (в том числе гноллов, бродящих поблизости).
3. Апельсин. Персонаж на d10 минут начинает воспринимать все свои жидкости как сильную кислоту — у него болят глаза, рот, живот, в меньшей мере все остальное тело, раскалывается голова...
4. Кактус. Персонаж плавно (d12 раундов) становится кучкой песка вместе с предметами, что worn or carried, начиная рассыпаться с ног. Если спустя час после трансформации песок более-менее в одном месте, трансформация обращается.
5. Трюфель. Персонаж оказывается в кедровом гробу в пяти футах под землей, под тем местом, где он выпил вина. Воздуха в гробу хватит 4+d4 часа, крик с поверхности не слышен.
6. Ночная фиалка. Плащ на персонаже превращается в присосавшегося к нему плащника (cloaker). Если плаща на персонаже не было, плащник появляется там, где плащи обычно носят.
7. Конопля. Персонаж становится одержим призраком. Призрак постоянно подбивает персонажа свершить месть над слишком сильным (для партии) волшебником неподалеку. Призрак будет постоянно давать советы игроку, в первое время вполне разумные, после (если игрок откажется убивать мага) пытается подтолкнуть персонажа к смерти, после чего вселяется в ближайшее существо. Изгоняется ритуалом первосвященника в крупном городе или после свершения мести.
8. Трупный смрад. С персонажа сгнивает и обсыпается вся плоть (персонаж остается живым и в сознании), пока он не станет скелетом на полу, после чего обретает подвижность скелета. Через час все произойдет в обратном порядке.

52. У обочины дороги табличка. Размытая дождями надпись гласит «С дороги не сходить — смертельно опасно!»

53. Огромный сапог. Видимо великанский. Там можно провести ночь, спрятавшись от непогоды. Надо только привыкнуть к запаху.

54. Посреди поляны каменный дверной проем и дверь в нем. Ни стен, ни руин. От заката и до рассвета через эту дверь можно войти в то подземелье, которое вы давно хотели поводить, но никак не могли вкорячить в текущую кампанию.

55. Когда выпадает этоо столкновение нарисуйте на карте кампании лес в том месте где идут персонажи. Появление тут леса — сюрприз не только для вас, но и для жителей внутриигрового мира. Из чащи постоянно раздаются слабые, едва слышные крики. За

каждую ночь проведенную в лесу: крики становятся сильнее, персонажи чувствуют прикосновения, в чаще возникает слабое свечение, которое становится сильнее. Примерно на шестую ночь всякий может пожелать, чтобы свет забрал его (персонажи чувствуют возможность пожелать это). Те кто желают — исчезают навсегда неизвестно где.

56. Навстречу персонажам идет бородатый старый дед. Он низенький и какой-то злой. Темные тени вокруг впалых глазниц. Дед не будет заговаривать с партией, но охотно ответит, если его спросят. Говорит, что его зовут Эа, спрашивает не пугает ли персонажей его змеиная голова (голова не змеиная). Предлагает наделить персонажей силой льва, ловкостью орла или мудростью выше которой нет ничего.

Персонаж может получить +1 к силе, +1 к ловкости или +2 к мудрости в зависимости от выбора. При следующем пробуждении на его лице будет отметка, обозначающего вечного слугу Эа. Персонаж больше не стареет. В любой момент Эа может появиться там, где есть персонаж и потребовать выполнения какого-либо квеста под угрозой смерти.

57. На земле валяется скомканный, пыльный, мокрый свиток. Это свиток с Черным Заклятьем Разрушения.

Черное Заклятье Разрушения

5-й круг (spell level), моментальное действие. Вокруг мага возникает безопасная зона радиусом в d30 миль. За пределами этой зоны в радиусе d100 от нее все живое получает Xd6 повреждений, где X = уровень мага.

58. Персонажи наталкиваются на стоянку бомжей, алкогольных мутантов, реапликантов. Те уже допили свою бурду, многие выпали в осадок. Но те кто еще на ногах собираются провести какой-то ритуал. Зовут персонажей принять в нем участие. Если получат отказ — d6 из них обидятся и нападут (используйте характеристики берсерков). Если персонажи по неведомым причинам примут участие в ритуале, то в конце они умрут, ибо их души будут использованы для призыва Нового Бога.

Попав в мир смертных этот Бог распадется и займет тела мертвых персонажей (всяко лучше, чем алкоголики). Игроки могут сгенерировать новых персонажей в старых телах (новые интеллект, мудрость, харизма, старые остальные три характеристки, новый класс, 1-й уровень). Это будут совершенно новые люди, хотя и с воспоминаниями умерших. Само собой они будут знать, что они — составные части Нового Бога.
59. Навстречу персонажам едет глашатай, кричит, что король объявил войну соседнему государству. Призывает всех принять в ней участие.

60. Персонажи встречают орка рыдающего над телом павшего товарища. Он посылает крик в холодную пустоту небес. Смерть и надежда слышатся в нем. Орк верит, что если честь не потеряна — ничто не потеряно, честь потеряна — все потеряно. Он может присоединиться к партии, если ему помогут соорудить могилу в виде каменной пирамидки и пообещают также похоронить и его самого.

61. На персонажей выходит забытый печальный потерянный дух. Используйте любого ранее погибшего персонажа. Он не вознесся, а стал призраком. Он может что-то рассказать об окрестностях, но в основном он скорбит и печалится. ОЧЕНЬ печалится.

62. Ночью с неба спускается свет далеких звезд. Персонажи физически могут пройти по этому как бы хрустальному мосту в другой мир (любой сеттинг по вашему желанию).

63. В земле зияет черной дырой вход в Пещеру Тьмы. Используйте страшное и хоррорное подземелье с большой наградой.

64. Персонажи встречают несуразно одетого авантюриста. Тот провоцирует дикого кабана, и стоит с невозмутимым видом когда животное пытается его прикончить. Если не мешать, то после смерти тело пропадет растворившись прямо на глазах. Если же помешать чудаку совершить столь странный поступок, то тот станет недовольным и обозвав партию «нубами» уйдет в закат.

65. Вы натыкаетесь на огромных размеров переносной шатер, в котором проходит представление безумного культа демонопоклонников. В представлении фигурируют крайне сложные акробатические трюки, вроде жонглирования горящими кинжалами верхом на взбешенном быке или прыжки под куполом без страховки совмещенные с метанием факелов по мишеням на головах случайных посетителей.

На выступлении всегда толпа зрителей и выступающих, несмотря на высокую смертность среди и тех и других.

66. Двигаясь по старой дороге партия наталкивается на вереницу брошенных повозок. Транспортные средства не распряжены, множество конских трупов, а те лошади что живы — в крайней степени истощения. Так же, возле некоторых повозок лежат несколько умерших от голода людей, а те что еще живы находятся в состоянии шока. Если обыскивать этот караван, то можно найти ослабшую женщину, которая еще способна говорить, но в ее словах почти нет смысла.

если персонажи задерживаются возле брошенных, то они должны пройти спасбросок против магии. В случае провала, они становятся инфицированными. Каждые сутки инфицированный должен проходить новый спасбросок, иначе болезнь перейдет на новую стадию.

- 1 стадия — больной теряет способность воспринимать тексты, пиктограммы и рисунки.
- 2 стадия — больной больше не узнает себя в зеркалах, перестает различать цвета и запахи.
- 4 стадия — вся сенсорная информация путается в голове у больного.
- 5 стадия — больной впадает в шок.
- 6 стадия — смерть.

67. Эхо истины. Персонажи обнаруживают зал/трубу/колодец, который эхом отражает только истинные утверждения. Утверждения должны касаться подземелья, где находится Эхо истины или персонажей в подземелье. Бессмысленные звуки отражаются как обычно. Если вопрос задан так, что может без изменения быть преобразован в ответ, это происходит со сменой интонации. В противном случае, эхо не отражается.

Пример:
— В коридоре есть ловушка?
— В коридоре есть ловушка!
— В комнате напротив кто-то есть!
— *(Тишина.)*

После d12 истинных утверждений конструкция саморазрушается и перестает работать.

68. Персонажи наталкиваются на здоровенную беременную крысу, вразвалочку идущую по дороге. В течение d10 дней после этого персонажи каждый день наталкиваются на d4 таких крысы. Когда эти дни заканчиваются и наступает новый день, персонажи наталкиваются на огромный дом в котором есть: мясная лавка, кафешка с шашлыками, бургерами и беляшами, небольшой постоялый двор, там же живут владельцы. Если присмотреться, то сюда никогда нет поставок мяса, только зерна, муки и овощей. В подвал дома вход посторонним строго-настрого запрещен.

69. Во время застолья к персонажам подходит богачка-эльфийка. У нее соответствующая одежда, плюс черные круглые очки и пышные золотые кудри. Она просит персонажей помочь определить какого цвета платок у нее в руке (она достает платок красного цвета). Если один из персонажей говорит, что красный, она невольно скалится, после чего спрашивает у остальных. Если все персонажи говорят, что то же самое, она говорит «тупые мужланы» после чего уходит.

Те, кто назвал платок красным или каким-то таким образом отныне лишаются возможности видеть цвета (для них все в черно-белом цвете). В противном случае, если кто-то назвал материал чем-то вроде «цветов предночного горизонта в Ташарском море», «королевский бургундский», «бальтазар алый» или нечто подобное, меняют пол на женский со значением харизмы равным 18, плюс всегда знают точно оттенок того или иного цвета. Женщины просто получают харизму равную 18. Если уж персонаж был женщиной и имел харизму равную 18 — получает уровень.

Тот, кто промолчал, избегает эффекта, но теперь эльфийка будет бегать по тавернам за персонажами и изматывать их разговорами «как вам мое платье?» «мне кажется ты больше не хочешь выполнять мои задания» (ее роль в качестве «квестодателя» остается на усмотрение ведущего) , «ну конечно, на тот свиток заклинания/меч/божество ты всегда смотришь, а на меня поглядеть времени нет».

70. Персонажи оказываются в естественной пещере. Единственное, что обработано, так это пол. Гладкий, чистый, сверкающий… Ведь это лед. Прозрачный лед. Подо льдом в «камере» сидят: барды-орки, невысоклики-варвары/воины, маги-карлики. Все в основном сироты или беглецы из дома, или конкурирующие с братьями или сестрами наследники династий, опытные исследователи подземелий, воры, желающие разбогатеть, и прочие странные личности.

В центре камеры стоит общий стол, на котором раз в день появляются хлеб и вода на каждого заключенного. Есть био-сортир мимик (питающийся известно чем, и, вследствие этого, ни на кого не нападающий).

Весь подледный народец занят простой деятельностью (видимо, чтобы не сойти с ума): одни берут тарелки и «грязнят» их, другие моют, подметают. НИКТО НЕ РИСУЕТ, Не РАССКАЗЫВАЕТ ИСТОРИЙ, НИЧЕГО ТАКОГО. Если кто-то нарушает негласное правило, все строятся в две шеренги друг напротив друга с десятифутовыми шестами. Провинившийся идет между колоннами, получая под зад посохом и приговаривая под каждый удар «волчья яма», «фаербол», «отравленные дротики», «валун» и т. д.

если приглядеться, то одна из стен камеры заменена на зеркало. Если персонажи пойдут дальше, они увидят, что это перегородка, за которой стоит мужчина и нервно смеется (его не видят с другой стороны подледной комнаты).

Лед магический, его можно расколоть только магическим оружием +1, но никак не огнем или даже магией огня (языки пламени при соприкосновении со льдом тут же застывают в виде морозных скульптур). Если персонажи таки освободят заточенных, те немедленно направятся в ближайший город и больше никогда не будут авантюристами.

71. Одна из стен содержит выемку с двумя горизонтально стоящими железными плитами. Рядом горит красная кнопка. Под ней криво и с ошибками написано «продержись и получишь приз».

При нажатии, плиты отъезжают в разные стороны, открывая небольшую кабинку на пятерыых человек. На ее стенке расположена панель управления на которой находится лишь одна кнопка с подписью «тринадцатый этаж». При активации, двери закроются и начнется то самое.

Информация:

Эту кабинку соорудила группа очень стеснительных орков, владеющих кучей волшебных предметов и решивших организовать музыкальную группу. Название «Связодрясцы». Имена: Ро, Кисон и Уке. Одеты они в лохмотья и все очень грязные, но в волосы вплетены мухоморы. Им позарез нужны были слушатели, но у кобольдов и гоблинов «нет вкуса». Они находятся за подвижной стенкой кабинки, за которой можно слышать звук, но понять его источник — нет.

Музицирование:

Труппа будет играть полчаса (34 минуты 31 секунду), срывая горло и извлекая потусторонние психоделические звуки волшебными предметами (оторванная рука Щебра Призывателя как медиатор, битье в неразрушимое Зеркало Пустоты, Свитки Грома обернуты вокруг бронзовых барабанных палочек и т. п.)

Бросьте d100:

- 1-30. Группа бешено тарабанит, выводя из строя магические предметы, те в свою очередь синергируют странным образом и открывают портал в другое измерение прямо под музыкантами (и их инструментами). Персонажи остаются запертыми в кабине,пока не выберутся.
- 31-40. Музыка звучит поистине великолепно, так, что персонажи переживают психоделический опыт, Каждый персонаж получает +5 к мудрости*. Музыканты довольны своим исполнением и отдают партии 3 случайных волшебных предмета.
- 41-60. Энергетика настолько напряженная,что умирают ВСе!
- 61-89. Орки играют вразлад. Так, что бесятся и решают убить персонажей, ибо опять публика не та: те что-то говорят или просто-напросто МеШАЮТ, а сама-то их музыка… Она на века. Начинается бой.
- 90-00. Прибегают пьяные дварфы и начинают ломиться в лифт с криками «Оркское быдло!!! Вам не хватает изящества!!!» Далее следует Бой фанатов, в котором персонажи могут выбрать сторону.

*Персонажи, чья мудрость поднялась таким образом становится выше 18, покидают свои тела и не возвращаются. В мире появляется новое божество или несколько. Ведущий может активно действовать от его имени, в соответствии со своим представлением о воле молодых новоявленных богов.

72. Огромная телега, запряженная парой носорогов. На телеге стоят и лежат каменные статуи. Команда извозчиков и стрелков (по бокам телеги установлены небольшие «скорпионы») может рассказать, что странный старик с безумными глазами скупает каменные статуи со всего королевства.

73. Паломники-пацифисты. Священное дитя Церкви Геры изрекло пророчество, что если группа добровольцев преодолеет пешком путь от форта Дауд до крепости Энгл, то война с соседями не начнется. Паломники путешествуют уже больше года. Когда они устают, то зарывают палку в землю у обочины дороги, чтобы запомнить, где остановились. После этого идут в ближайшее селение и месяц или два отдыхают и пьянствуют. Затем возвращаются к отметке и продолжают свой пеший путь.

74. У обочины дороги лежит труп как две капли воды похожий на одного из персонажей. На его теле, однако, есть татуировка, носителей которой можно встретить в ближайшем городе. Если начать вскрывать эту тему, можно оказаться вовлеченным в очень серьезный заговор, целью которого является давление на короля, чтобы в результате началась война с соседями.

75. Прямо на обочине растет огромный раскидистый дуб. На одной из ветвей, нависающей над дорогой, болтается маленькая привязанная куколка, вся в спутанных нитях. Ее можно заметить, а можно и не увидеть. Первый, кто пройдет прямо под куколкой будет проклят — его волосяной покров оживет, став отдельным существом, сам же персонаж навсегда останется полностью безволосым. Бросьте d6: 1-3 — новрожденное существо ворует у персонажа что-то мелкое, но ценное (например, вырывает из уха серьгу), и убегает. Догнать или выследить его сложно, но если это сделать, окажется, что оно побежало к домику живущей в глуши ведьмы — карга таким образом обворовывает путников. Если же результат броска 4-5 — тварюшка атакует «донора волос», пытаясь расцарапать его лицо. Если выпало 6 — утративший волосяной покров персонаж взамен обрел нового друга — власовичка. Власовичок отчаянно предан новому хозяину и действует примерно как фамильяр.

76. Из ниоткуда выкатывается самоходная повозка сильно потрепанная временем. По внешнему виду повозки можно определить принадлежность некому влиятельному магу. Одна из дверей открыта и болтается из стороны в сторону. Внутри лежит скелет в истлевшей мантии, на черепе виднеется вмятина со стороны затылка. В углу свалены свитки, настолько хрупкие, что рассыпаются при малейшем прикосновении, но есть шанс 1 из 6, что свиток с заклинанием управления повозкой сохранился достаточно хорошо. Если ехать в повозке не меняя курса, то она всегда будет объезжать населенные пункты и двигаться в сторону противоположную столице. В носовой части повозки находится скрытый от глаз мощный магический кристалл, без него повозка не сможет двигаться.

77. Озеро с прозрачной водой, окруженное кустами и невысокими деревьями. Испивший воды из этого озера чувствует прилив сил. Однако, в следующие 1d4 дня все остальные будут видеть вместо него утопленника.

78. Странствующий аптекарь бродит по миру в поисках редких трав. Попытается разузнать о подземельях уже посещенных персонажами, а также расскажет об одном еще неизвестном им. Его снадобья экспериментальны, он сам не знает их эффекты.

1d100 эффектов эликсиров алхимика:

1 — выпивший постепенно превращается в гриб на протяжении 1d6 месяцев
2-50 — странный вкус и никакого эффекта
51-60 — голос пропадает на 1d4 часа
61-70 — головные боли на протяжении следующей недели
71-80 — волосы становятся твердыми как иглы ежа
81-90 — кожа меняет цвет в зависимости от времени суток, ночью — красная, днем — синяя
91-99 — ногти на руках и ногах превращаются в острые как у орла когти
100 — увеличение случайной характеристики на 1

79. Одноглазый скелет неровной походкой приближается к персонажам. Он представится Вивеаном и спросит не встречали ли герои его брата Дамиана. Скелет лишь оболочка, им управляет глаз. Глаз обладает телекинезом и способен читать мысли. Если разбить скелет, глаз попытается улететь. Пойманный глаз согласится сотрудничать с партией.

80. Одноглазый скелет волка приближается к персонажам. Он представится Дамианом и спросит не встречали ли герои его брата Вивеана. Скелет лишь оболочка, им управляет глаз. Глаз обладает телекинезом и способен пускать магические стрелы. Если разбить скелет, глаз попытается улететь. Пойманный глаз согласится сотрудничать с партией.

81. Персонажи встречают высокого поджарого деда с седой бородой до колен. Он пасет стаю компсогнатов — те прыгают и ловят низко летающих насекомых или ищут их в высокой траве. Если с дедом подружиться, то он говорит, что его зовут Мегалодон и он — сокрушитель империй. Он действительно может помочь персонажам сокрушить любую империю. Но он и в розыске в четырех империях за попытку их сокрушения. Если с Мегалодоном поссориться — он может телепортировать персонажей усилием воли на орбиту Нептуна, где на астероиде термиты-крестоносцы собираются на штурм Башни Металлического Колдуна (важный мегаденжен, надо его придумать). Это последняя твердыня, не покорившаяся Мегалодону.

82. Пять гоблинов в разноцветных трико и шлемах — один весь в красном, другой в синем и т.д. Настроены нейтрально, ищут какого-то Мегалодона с целью предотвращения его злодейских планов. У каждого есть волшебный амулет, при активации которого гоблина обволакивает большущий слизень соответствующего одеже цвета. Гоблин использует его как боевой костюм. Также эти слизни могут сливаться воедино, образуя гигантскую фигуру, управляемую сразу пятью гоблинами. Благодаря странной магии слизень-великан будет уязвим только для другой фигуры сходных размеров — другого робота, великана и т.п. Помимо этого, с помощью своих амулетов гоблины общаются с каким-то великим волшебником Гобгоном. Для активации амулетов необходимо обладать определенными личностными качествами, так что в руках у персонажей игроков они, скорее всего, будут бесполезны.

83. По лесу бежит рыцарь секретного королевского ордена. У него с собой поясная сумка с тремя самоцветами. За рыцарем гонятся три монстра, напоминающих оборотней, но таких будто бы человек обратился не в животное, а в некую зловещую форму человека.

Эти монстры — секретные оперативники торговой гильдии «Кромос», огромной организации, которая, по сути, держит в руках половину торговли королевства. Даже герцоги и иногда казначейство берут в долг у «Кромоса». Старый эльф, лорд Алканфаэль уже несколько столетий руководит гильдией.

На самом же деле, «Кромос» опутал тайными сетями все королевство и желает прибрать к рукам всю власть в нем. Алканфаэль раскрыл многие нечестивые секреты древних пришельцев, посещавших этот мир тысячелетия назад. Один из них — секрет животных форм — зоонойдов. У людей, эльфов, карликов и невысокликов есть такие формы. Превращение в эту форму делает существо сильнее, быстрее, агрессивнее и... злее. Нейтральное или принципиальное существо становятся хаотичными, если даровать им проклятье бытия зоонойдом.

Два самоцвета в сумке рыцаря — неизвестного назначения. Но один — позволяет владельцу превращаться в Хайвера («высокого оборотня») — некоего зеленого воина из древних легенд, единственного кто может в одиночку противостоять зоонойдам.

Рыцарь уже обречен, он был отравлен, когда чиновники «Кромоса» раскрыли, что он работает на короля. Но и он сам понял, что выдал себя, поэтому схватил сумку из важного хранилища и пустился наутек. Разгневанный Алканфаэль отправил по его следу зоонойдов, что сделало их существование гораздо менее секретным...

Что сделают персонажи, когда рыцарь передаст им сумку и предупредит о близкой погоне?

84. Гоблинский танк. Это конструкция из решеток 10 на 10 футов без пола, и потому легко перемещаемая в пространстве. Внутри четыре гоблина с копьями и арбалетами. Как защиту от дальнобойных атак они используют штурмовые щиты дающие им AC 18 (1).
Они могут поторговаться с персонажами, предлагая им военную добычу в обмен на алкоголь, и обязательно поделятся байками о войне с зулуорками.

85. Воин, скрывающий нижнюю часть лица под алым платком. Если приглядеться, можно увидеть на платке следы крови. Воин иногда кашляет, отворачиваясь от собеседника и не терпит, когда к нему прикасаются. Если кто-то коснется воина, тот попытается убить коснувшегося.

Воин крайне порядочный и добрый человек, он поможет любому путнику, попавшему в беду и попросившему помощи.

если неосторожно коснуться воина, или выпить с ним из одной чаши, или убить и коснуться его крови, коснувшийся начнет получать по 2 пункта Силы и Телосложения каждый день, пока их число не станет суммарно равно 40. В этот момент человек взрывается, и выбрасывает споры на расстоянии d4 километра и все в этой области проходят спасбросок против смерти. Прошедшие успешно становятся носителями, как Воин. Провалившие — больными, чья Сила и Телосложение начнут расти.

86. Небольшая группа (4d4) плохо выглядящих людей с зонтиками от солнца. Это мертвецы из движения «нежизни важны» она выступают за права нежити. Каждый из них живой мертвец в кожаной броне и с HD 2. Их возглавляет мертвый анархист, который своим боевым кличем возвращает их к нежизни.

Основным их занятием будет уничтожение церквей и других религиозных сооружений, таких, которые по вашему мнению могут оскорблять чувства нежити. Если среди персонажей нет жрецов или/и если предложить им алкоголь их реакция будет выше на 2/4. Если они оказываются под солнечным светом, то получают d6 урона каждый раунд.

87. Две команды по 7+d4 орков играют в игру с мячом и воротами. Могут разрешить персонажам присоединиться, но только со следующей партии. На деле будут играть бесконечно, беря перерывы между таймами. Судьи нет.

88. Престарелый сенильный бард, ранее известный как Королевская Глотка, нынче же представляющийся как Пресмыкающийся Чароплет. Большую часть времени безобидно повторяет себе под нос одно и то же слово, но любому, кто привлечет его внимание, он поет предсказание:

1. Ты атом расколол / Создав портал большой!
2. Дверь выбирая, не забудь / Что в Ад янтарен путь!
3. Стань един ты с лавой / Дай мне мою нирвану!
4. Ответа дождись, что покажет нам суть / Девятая вечность откроет нам путь!
5. Молнии Бог двинулся к нам / Свой взгляд искаженный уставив в меня!
6. Нет никакой планеты второй / Сам ты увидишь, глаза лишь раскрой!

89. Встречается скелет и говорит: «Глубоко внутри все мы скелеты». Если согласиться с его мудростью, станешь скелетом и пойдешь делать то же самое на следующий день.

90. Цирюльник во всеоружии спрашивает о ближайших поселениях дварфов. На самом деле он — скандально известный серийный цирюльник, проникающий в дома карликов по ночам и сбривающий их бороды. За него в Подгоном Царстве дают большие деньги. Живым или мертвым.

91. На обочине дороги валяется свиток с заклинанием «Коричневый звук».

Коричневый звук

Заклинание 3-го круга (spell level). Время на сотворение — 10 минут. Маг начинает гудеть, гудение становится все ниже и к 10-й минуте полностью стихает. Все разумные существа в радиусе 1d10 миль от мага обгаживаются (обсираются, обделываются, срут в штаны, наваливают, обкакиваются, обделываются, накатывают в пеленки, обхезиваются, усираются).

92. Два сэра-таракана играют в гольф. Они предложат путникам присоединится к их игре и выпить с ними чаю. Если отказаться, за персонажами через 2d6 часов выедут 2d4 всадника на блохах. с целью убить. Если сыграть персонажи получат по 500 опыта.

(Всадники на блохах эквиваленты обычному всаднику, но это таракан на блохе.)

93. Армия амонитов (см. столкновение 31) примерно в 200 особей сражается с толпой каменных статуй (см. столкновение 7) примерно в 150 штук. Сражение идет уже около получаса, местность усеяна карпофорами, шляпками и каменными обломками.

94. Партия авантюристов встречает шамана. В момент встречи с неба падает мертвая ворона. Шаман говорит о дурном предзнаменовании, по его словам, на одного из путников недоброжелатели натравили злого духа, и его (шамана) долг сопровождать партию, пока не удастся снять сглаз. В дальнейшем шаман будет всячески незаметно портить жизнь персонажам. На самом деле это и есть злой дух, если раскрыть его истинную сущность, то он с диким воплем умчится по воздуху, словно сдутый сильным порывам ветра.

95. Падающую звезду заметили еще ночью, однако упала она только утром захватив с собой облако.

По земле теперь ходит огромное облако обладающее сознанием и ртом из мертвых птиц, раньше летавших по небу, и носом состоящим из множества притянутых к облаку звезд, похожих на пирсинг.

Бродит и ворчит себе под нос, что его пьяная подруга упала на празднике и теперь он должен находится за несколько тысяч километров до своего дома.

Пошатываясь спрашивает у прохожих:

— Как много времени, используя вашу технику, займет моя отправка до неба?
— У нас нет возможности отправить вас до небес.
— Боже мой, какая глушь…

И дальше пошатываясь бродит по просторам.

96. Партия встречает странного вида лысого мужчину среднеазиатской внешности. Он предлагает партии взять на выбор одно из сокровищ, каждое из которых обладает чудесной силой. Это пять драгоценных камней — белый, зеленый, красный, синий и черный.

- **Белый** — Камень Упорства. Носитель не подвержен эффектам, влияющим на разум и сознание, а также страху.
- **Зеленый** — Камень Жизни. Если носитель камня погибает, он воскресает с 50% хитов на ближайшем алтаре божеств природы в радиусе 5 миль от места своей смерти, без своих вещей. Если алтаря нет, то воскресает в 2d6 милях от места смерти в случайной точке; в этом случае киньте 1d6: на 1 персонаж воскреснет в виде дерева, на 2 в виде энта (со всеми своими воспоминаниями), на 3-6 нормально.
- **Синий** — Камень Помощи. Носитель может призвать д6 своих двойников, которые выполнят любой его приказ. У них 1 хит, нет заклинаний и копии их предметов не магические. Если двойник получает урон или проходит час с момента вызова, он исчезает. Камень перезаряжается д6 часов.
- **Красный** — Камень Хаоса. Если какой-то заклинатель в присутствии носителя сотворит заклятие, вместо желаемого эффекта он становится целью случайного заклинания: киньте уровень заклинания на d6 или d8 (выбор ведущего) и затем случайно определите заклятье из этого уровня. Если заклинание не применимо на живое существо, заклинатель превращается в жабу или хомяка на усмотрение ведущего.
- **Черный** — Камень Небытия. Персонаж, прикасавшийся к камню более 1 минуты, стирается из реальности вместе с ним. Киньте 1d6: на 1-3 появляется 1d6 Erebi — живых разломов в реальности, похожих на скопления черных дыр; они играются как спектры (spectres) с 12 HD и иммунны к изгнанию. На 4-6 появляется кучка серебристого порошка (около фунта), способного оживлять неживое: равномерно рассыпать 3 унции на объект, 1 HD на кубический фут вещества.

если мужчину с камнями атаковать или пытаться отнять все силой, он исчезнет в клубах дыма. То же самое он делает, когда персонажи получают выбранный камень.

97. Вы встречаете ведущего игры. Он потерялся и не знает, как попал в этот мир. Возможно, узнает вас.

98. Вы встречаете Деда мороза. Каждый персонаж должен рассказать стишок. Дед мороз может подарить любой волшебный предмет на усмотрение ведущего, а если кто-то не захочет рассказать стишок или атакует Деда мороза, то будет закован в куб льда.

Примечание: стишки за наемников и последователей рассказывают игроки, которые их ведут.

99. Персонажи встречают группу бродячих клоунов без работы. Видя персонажей, те пытаются их развеселить. Сперва один из них (Самый Главный) преподносит вступление к их выступлению, в котором рассказывает о Кровавой Луне прошедшей перед Плесневым Солнцем, впоследствии чего произойдет начало сумасшедшего света, предзнаменуя конец разума.

После вступления труппа начнет свое выступление. Во время представления клоуны вырезают друг другу символы на лицах, режут вены, артерии, отрубают руки топором, однако не стремясь убивать команду. После того, как изуродуют друг друга — выходят на антракт.

После антракта начинают вторую часть выступления, в которой мучают уже персонажей, стараясь оставить лишь одного, наиболее сошедшего с ума во время второго акта. Предлагают ему роль в их безумной труппе и раскрывают, что сбежали из ближайшей психиатрической клиники.

Если согласится, то дают ему дозу лекарств, которыми их пичкали в лечебнице. При употреблении — персонаж полностью сходит с ума и продолжает путь с труппой во благо сумасшедшего начала, отдав своего персонажа мастеру в качестве персонажа ведущего.

Если отказаться, то те медленно отрезают ему конечности, выкалывают глаза и снимают скальп.

Другие путники через некоторое время найти распятых персонажей на деревьях со снятой кожей, а во главе будет отказавшийся персонаж. Вокруг деревьев разложен круг из отрубленных конечностей и записка «Это лишь наш начальный материал. Совсем скоро, все вы разделите с ними пространство и мы вырастим целый лес из трупов. Сватая хвала концу мира...»

100. Огромная белая горилла собирает свою армию. У нее есть 25000 золотых в логове. Может предложить партии 10 золотых в день за человека за верную службу.